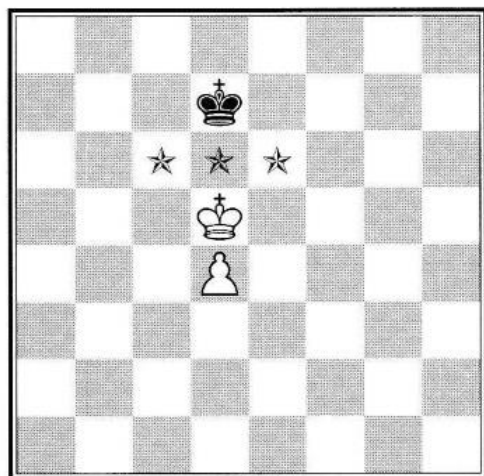

1 Bauernendspiele



Bauernendspiele sind sehr präzise, schon die kleinste Veränderung der Stellung kann zu einer ganz anderen Richtung des Kampfes und einem anderen Ergebnis führen. In Bauernendspielen helfen allgemeine Überlegungen selten, man muss daher sehr genau die Varianten berechnen. Das Erlernen von Bauernendspielen läuft hauptsächlich darauf hinaus, dass man sich nicht die genauen Stellungen merkt, sondern sich die typischen Methoden aneignen muss – diese Methoden erleichtern das Berechnen der Varianten wesentlich. Viele Bauernendspiele tragen ausgeprägten *Tempo-Charakter*. In solchen Endspielen entscheidet die Geschwindigkeit alles: wessen Bauer sich als erster in eine Dame verwandeln kann, ob es dem König gelingt, den gegnerischen Bauern aufzuhalten oder sich rechtzeitig in eine andere Bretthälfte zu bewegen. In anderen Endspielen dagegen wird ein Manövriekampf geführt. Die wichtigste Rolle übernimmt hier der Zugzwang. *Manövriendspiele* sind oft komplizierter als *Tempoendspiele*, trotzdem fangen wir mit ihnen an, damit wir den wichtigen Begriff *Schlüsselfelder* aufnehmen können. Später gehen wir zu den Ideen in *Tempoendspielen* über, danach kehren wir wieder zu den *Manövriendspielen* zurück.

1.1 Schlüsselfelder

1-1

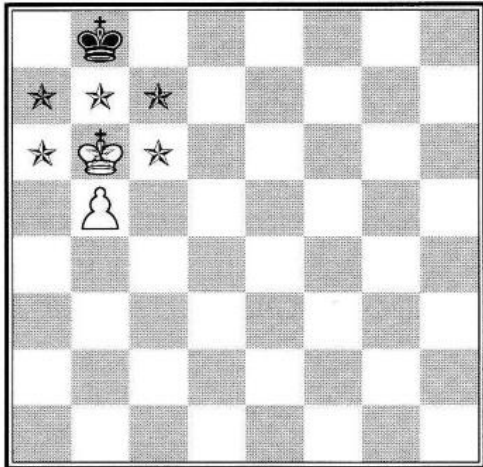


Felder, deren Kontrolle durch den König den Gewinn ermöglichen, unabhängig davon, wer am Zug ist, nennen wir *Schlüsselfelder*. In anderen Endspielarten kann auch von Schlüsselfeldern für andere Figuren die Rede sein, nicht nur für den König.

Das Feld d₅, auf dem der König sich zur Zeit befindet, ist kein Schlüsselfeld, da Weiß am Zug nicht gewinnen kann. Schlüsselfelder sind c₆, d₆ und e₆. Schwarz am Zug ist gezwungen, mit dem König zurückzugehen, dadurch überlässt er dem weißen König eines der drei Schlüsselfelder. Weiß am Zug muss sich mit remis zufrieden geben, da es für ihn unmöglich ist, eines der Schlüsselfelder zu erobern.



1-2

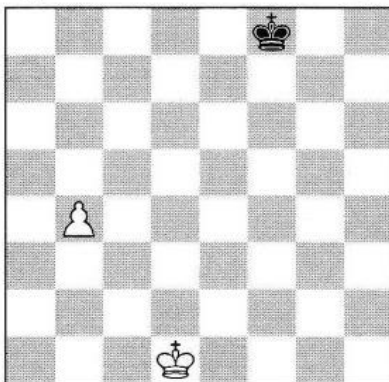


Steht der Bauer auf der 5. Reihe, sind nicht nur die Felder a7, b7 und c7, sondern auch a6, b6 und c6 Schlüsselfelder. Weiß gewinnt in jedem Fall (gleichgültig, wer am Zug ist).

1. ♖a6! ♖a8 2. b6 ♖b8 3. b7+-

Man sollte anmerken, dass 1. ♖c6?! wegen 1. ... ♖a7! ungenau ist, und man muss zur Ausgangsposition zurückkehren: 2. ♖c7 (2. b6+? ♖a8! ⊖=) 2. ... ♖a8 3. ♖b6 (3. b6?? Patt) 3. ... ♖b8 4. ♖a6!, usw.

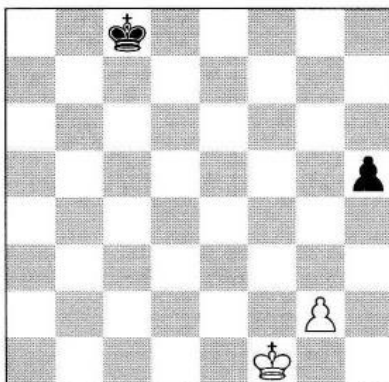
1-3



Die Schlüsselfelder sind – a6, b6, c6. Sinnvoll ist es, das vom gegnerischen König am weitesten entfernte Schlüsselfeld anzustreben. Denn dieses ist für den Gegner

am schwierigsten zu verteidigen. 1. ♖c2! ♖e7 2. ♖b3 ♖d6 3. ♖a4 (3. ♖c4? ♖c6 =) 3. ... ♖c6 4. ♖a5 (Δ5. ♖a6) 4. ... ♖b7 5. ♖b5 ⊖+-

1-4



1. ♖f2!

Auf 1. ♖g1? ♖d7 kommt der schwarze König noch rechtzeitig, um seinen Bauern zu decken, nun kommt er etwas zu spät: 1. ... ♖d7 2. ♖g3 ♖e6 3. ♖h4 +-.

1. ... h4! 2. ♖g1!!

Das nahe liegende 2. ♖f3? wird mittels 2. ... h3! widerlegt. Nimmt Weiß mit dem Bauern, geht der schwarze König in die Ecke. Spielt Weiß 3. g4, gelangt er nicht mehr

in Besitz der Schlüsselfelder auf der 6. Reihe: 3. ... ♖d7 4. ♖g3 ♖e6 5. ♖h3 ♖f6 6. ♖h4 ♖g6.

2. ... h3 3. g3!

Die Schlüsselfelder des Bauern auf g3 liegen auf der 5. Reihe, also näher beim weißen König. Der schwarze König wird sie ihm nicht alle nehmen können.

3. ... ♖d7 4. ♖h2 ♖e6 5. ♖h3 ♖f5 6. ♖h4 ♖g6 7. ♖g4 ⊖+-

Moravec, 1952

1.7 Die Marschrouten des Königs



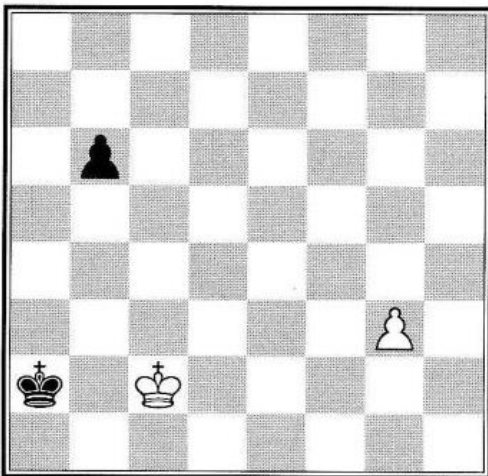
1.7.1 Der Zickzacklauf

In diesem Teil betrachten wir einige Manöver mit dem König.

Die geometrischen Gesetze, die wir in der Schule gelernt haben, sind auf dem Schachbrett ungültig. Eine gerade Linie zum Beispiel ist nicht der kürzeste Weg zwischen zwei Punkten (Feldern), der Weg des Königs auf einer geknickten Linie ist nicht länger. Dieses Phänomen wird auch bei der Réti-Idee genutzt, die uns schon bekannt ist, und beim *Bodycheck*, den wir später noch besprechen werden.

Hier wird es um eine bestimmte Methode gehen, die mit dem soeben gelernten Thema (wie man einen Bauern durchbringt) verbunden ist. Genau genommen sprechen wir über zwei Methoden, die einander sehr ähnlich sind. Wir werden sie *Zickzacklauf* nennen.

1-89



Grigorev, 1928

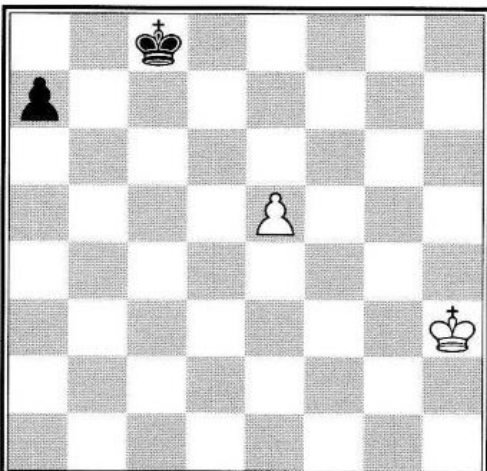
Das direkte 1. g4? führt nur zum Remis: 1. ... b5 2. g5 b4 3. g6 b3 4. ♖c3 b2 5. g7 b1♙ 6. g8♙ ♖a1=.

1. ♖c3! ♖a3 2. ♖c4 ♖a4 3. g4 b5 4. ♖d3!

Da ist er, der Zickzacklauf! Der König kehrt nach c2 zurück, dabei weicht er dem Bauernschach aus.

4. ... ♖a3 5. g5 b4 6. g6 b3 7. g7 b2 8. ♖c2!
(Hinlenkung) **8. ... ♖a2 9. g8♙**

1-90



Moravec, 1952

Bei der anderen Art des Zickzacklaufs weicht der König dem Schachgebot der gerade umwandelnden Dame aus. Der weiße König steht nicht im Quadrat des a-Bauern. Die letzte Hoffnung ist die Réti-Idee.

1. ♖g4 a5 2. ♖f5! a4

Sonst erreicht der König das Quadrat. Jetzt verliert 3. e6? ♖d8 4. ♖f6 ♖e8, schlecht ist auch 3. ♖f6? a3 4. e6 a2 5. e7 a1♙. Der König muss das Feld f6 umgehen.

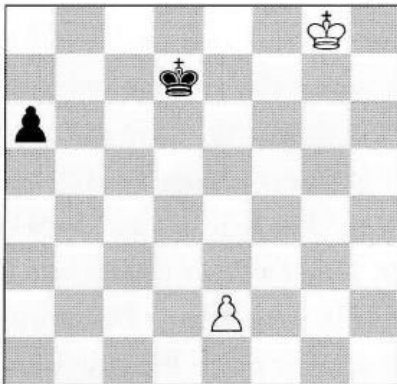
3. ♖g6! a3 4. e6 a2 5. e7 ♖d7 6. ♖f7=



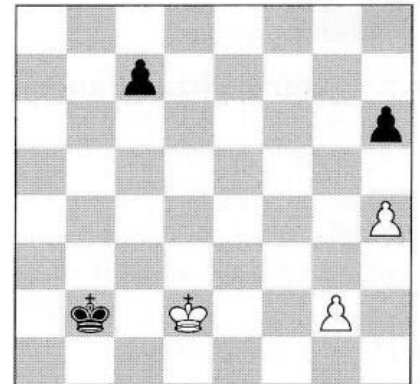
Aufgaben (S. 418)

1-91

[?] Wie endet die Partie?



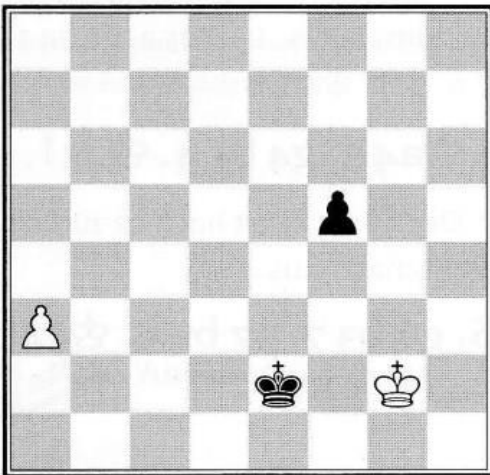
1-92



1.7.2 Das Pendel



1-93



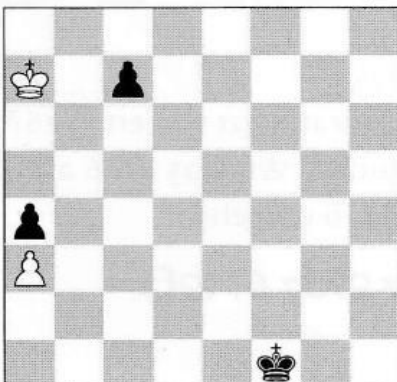
1. ♔g3! ♚e3 2. ♔g2! ♚e2 (2. ... f4 3. ♔f1) 3. ♔g3=

Diese elementare Verteidigungsmethode trifft man sehr häufig.



Aufgaben (S. 418)

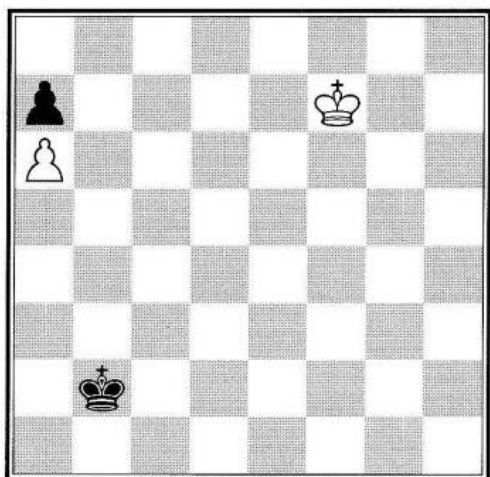
1-94



1.7.3 Bodycheck



1-95



Schlage – Ahues
Berlin 1921

Sehr oft sollte man die Route mit dem König wählen, bei der er dem gegnerischen König einen *Bodycheck* gibt, d. h. ihn dabei stört, rechtzeitig in ein wichtiges Gebiet des Brettes zu gelangen.

Weiß wird den Bauern a7 auf jeden Fall gewinnen. Schwarz kann sich nur dann retten, wenn sein König es schafft, rechtzeitig den weißen König mit ♔c7 in der Ecke einzusperren.

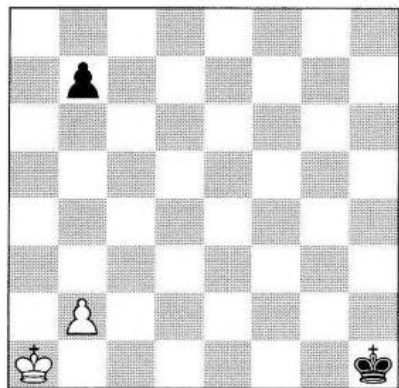
Die Partie wurde nach 1. ♔e6 ♔c3 2. ♔d6? ♔d4 3. ♔c6 ♔e5 4. ♔b7 ♔d6 5. ♔a7 ♔c7 Remis gegeben.

Wie MAJZELIS zeigte, hätte Weiß gewinnen können.

1. ♔e6! ♔c3 2. ♔d5!+-

Der weiße König nähert sich dem schwarzen Bauern a7 und führt gleichzeitig gegen seinen weißen Opponenten einen Bodycheck aus. Somit hindert er ihn, das Feld c7 zu erreichen.

1-96



Moravec, 1940

Nur Remis bringt 1. ♔a2? ♔g2 2. ♔b3 ♔f3 3. ♔c4 ♔e4 4. b4 ♔e5 5. ♔c5 (der weiße König drängt zwar den schwarzen Kollegen ab, was in diesem Fall aber nicht ausreicht) 5. ... ♔e6 6. ♔b6 (6. b5 ♔d7 7. ♔b6 ♔c8 =) 6. ... ♔d5 7. ♔b7 ♔c4 =.

Wichtig ist, dass der schwarze Kö-

nig weit genug vom Bauern weg bleibt, weswegen man ihm entgegen kommen muss.

1. ♔b1! ♔g2 2. ♔c2 ♔f3 3. ♔d3! ♔f4 4. ♔d4 ♔f5 5. ♔d5 ♔f6 6. ♔d6 ♔f7

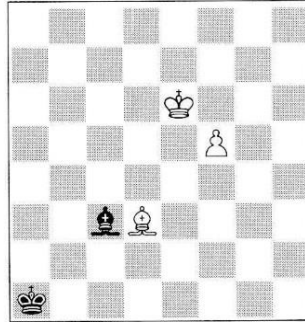
Falls 6. ... ♔f5, dann 7. b4 ♔e4 8. b5 ♔d4 9. b6 Δ10. ♔c7+-.

7. b4 ♔e8 8. ♔c7 b5 9. ♔c6+-

Ungleichfarbige Läufer

Turnierspieler reden gerne über den Ausdruck “ungleichfarbige Läufer”, obwohl sie oft nicht viel über diese Konstellation von Leichtfiguren wissen. Im Mittelspiel gelten ungleichfarbige Läufer als vorteilhaft für den Angreifer, da der Läufer nicht verteidigen kann, was der andere Läufer angreift. Aber im Endspiel können ungleichfarbige Läufer dem Verteidiger ernsthafte Remischancen in Stellungen geben, die man für verloren halten könnte. Zum Beispiel reicht ein Mehrbauer oft nicht aus, um den vollen Punkt zu erobern.

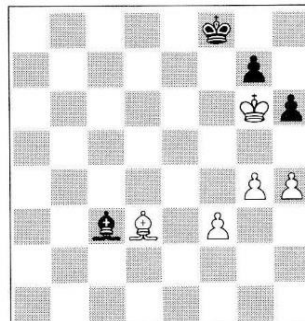
Diagramm 122



Hoffnungslos remis

Obwohl der schwarze König Urlaub macht, hat Weiß überhaupt keine Chance, diese Stellung zu gewinnen, da Schwarz sich den Bauern einfach schnappt, wenn er nach f6 vorrückt.

Diagramm 123



Noch ein leichtes Remis

Weiß genießt den Vorteil einer starken Königsstellung und eines Mehrbauern. Trotzdem remisiert Schwarz ohne sich viel Gedanken machen zu müssen, indem er seinen Läufer auf der Diagonale a1-h8 hin- und herzieht, Bauern tauscht, wann immer sich die Gelegenheit dazu ergibt und schließlich den Läufer für den letzten gegnerischen Bauern gibt. Hier ein Beispiel, wie das Spiel weiter gehen könnte:

1.f4 ♖a1 2.f5 ♘b2 3.g5 hxg5 4.hxg5

Ebenfalls sinnlos ist 4.h5 g4 5.f6 ♘xf6 6.h6 gxh6 7.♔xf6 und obwohl der Läufer entfernt wurde, sind Weiß die Bauern ausgegangen und er kann nicht gewinnen.

4...♘a1 5.♔h7

Ein raffinierter Versuch. Das sofortige 5.f6 gxf6 6.gxf6 ♘xf6 ist ein offensichtliches Remis.

5...♘b2 6.f6 gxf6

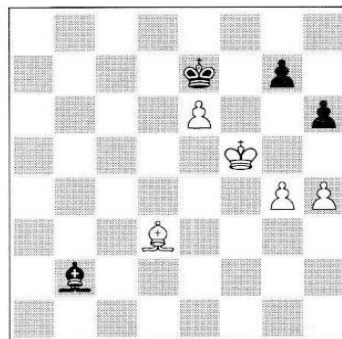
Schwarz könnte auch 6...♘xf6! 7.gxf6 gxf6, = spielen.

7.g6

Droht mit 8.g7+ zu gewinnen.

7...f5! 8.♘xf5 ♘a1 gefolgt von ...♘a1-b2-a1-b2 usw., bis Weiß allein aus Langeweile dem Remis zustimmt.

Diagramm 124



Zeit, Frieden zu schließen

Diese Stellung zeigt eins der größten Probleme, dem sich die stärkere Seite bei ungleichfarbigen Läufern gegenüber sieht: Der Freibauer auf e6 wird vom schwarzen König sicher blockiert und der weißfeldrige Läufer des Weißen kann auf Felder schwarzer Farbe überhaupt nichts ausrichten. Deshalb kann er den schwarzen König weder dazu zwingen, die Blockade aufzugeben, noch die schwarzen Königsflügelbauern anzugreifen!

Schwarz hält Remis, indem er seinen König auf e7 stehen lässt und seinen Läufer auf der Diagonale a1-h8 behält. So kann der Freibauer auf e6 nirgendwo hingehen, der Bauer h6 wird von dem anderen Bauern gedeckt und der Bauer g7 ist gut (und dauerhaft) von dem Läufer geschützt. Erneut ist gedankenloses "Hin- und Herziehen" mit ♘a1-♘b2-♘a1-♘b2 alles, was man braucht, um den Punkt zu teilen.

Wir setzen unsere Betrachtung der ungleichfarbigen Läufer in Teil Fünf fort.

Tipp

Wenn Sie in Schwierigkeiten stecken und einen letzten Versuch machen möchten, dann ist es eine ausgezeichnete Strategie, in ein Endspiel mit ungleichfarbigen Läufern abzuwickeln.

Turmendspiele

Die meisten Spieler fühlen sich hilflos, wenn sie ins Turmendspiel kommen. Das ist einigermaßen unschön, da Turmendspiele oft vorkommen – tatsächlich sind sie häufiger als jedes andere Endspiel.

Eine Sache, die Spieler davon abhält, solche Endspiele zu studieren, ist ihre scheinbare Komplexität. Wer kann das verstehen und/oder auswendig lernen? Welche Endspiele sind wichtig und welche völlige Zeitverschwendung?

Hier beginnen wir unsere Turmendspiel-Ausbildung mit zwei Stellungen, die man kennen muss. Die *Lucena-Stellung* und die *Philidor-Stellung*. Sind sie schwer zu verstehen? Braucht man Stunden, um sie zu beherrschen? Nein, die Grundprinzipien der Lucena- und Philidor-Stellung kann man sich in einer halben Stunde oder Stunde vollkommen aneignen. Dafür werden Sie feststellen, dass sie bemerkenswert oft vorkommen und beide dienen lebenslang als Richtschnur, wie man alle anderen, weit komplexeren, Turmendspiele behandelt.

Die Lucena-Stellung (der heilige Schlüssel zu allen Turmendspielen)

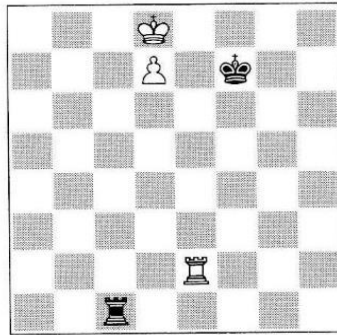
Die Zeit ist gekommen (ja, Sie werden dieses Endspiel in den nächsten Minuten meistern!), den Heiligen Gral der Turmendspiele zu lernen; der heilige Schlüssel, der Ihnen verrät, was man vermeiden muss, wenn man ein Turmendspiel mit Minusbauern verteidigt, und Ihnen auch das Wissen darüber gibt, wonach Sie streben müssen, wenn Sie die Steine der stärkeren Seite führen.

Rat

Dies ist Schachwissen, über das jeder ernsthafte Spieler verfügen *muss*. So wichtig ist es.

Die Lucena-Stellung, die 1634 das erste Mal von Salvio veröffentlicht wurde (aus irgendeinem Grunde war sie in einem früheren Buch von Lucena nicht enthalten), ist eine vereinfachte Stellung, in der eine Seite einen Turm und einen Nicht-Randbauern auf der 7. Reihe hat (der König steht dabei vor seinem Bauern), während die andere Seite nur einen Turm hat. Die Stellung in Diagramm 125 zeigt uns die Einzelheiten.

Diagramm 125



Weiß zieht

Weiß gewinnt, egal wer am Zug ist, doch um der Klarheit willen geben wir Weiß hier das Recht, als Erster zu ziehen. Das Schlüsselement der Lucena-Stellung ist der Mehrbauer auf der 7. Reihe, ein Feld davon entfernt, zur Dame zu werden. Die beiden Könige nehmen ebenfalls am Kampf teil, wobei der weiße König vor seinem Bauer steht und der gegnerische König sich so nahe wie möglich am Kampfgeschehen aufhält. Offensichtlich muss Weiß zwei Dinge tun, wenn er gewinnen möchte:

- Seinen König von d8 wegziehen, um seinen Bauern vorrücken zu können.
- Den Bauern in eine Dame verwandeln.

Tatsächlich einfache Ziele, aber ist es wirklich so einfach? Natürlich nicht! Das Problem besteht darin, dass der weiße König seinen eigenen Bauern blockiert und der schwarze König und der schwarze Turm den weißen König im Moment daran hindern, seinem Bauern den Weg frei zu machen. Da der schwarze Turm nicht verdrängt werden kann, muss Weiß dafür sorgen, dass der schwarze König Boden preisgibt.

Eine Möglichkeit zu versuchen, dieses Ziel zu erreichen ist: 1. ♖e7+? (viele Spieler versuchen das so, aber das funktioniert einfach nicht) 1... ♔f8 (und nicht 1... ♔f6?? 2. ♕e8 nebst 3. d8 ♖, mit sofortigem Gewinn) 2. ♖e8+ ♔f7 3. ♖e7+ ♔f8. Die weißen Anstrengungen laufen schnell ins Leere.

Da dies scheitert, sollte Weiß wie folgt spielen:

1. ♖f2+!

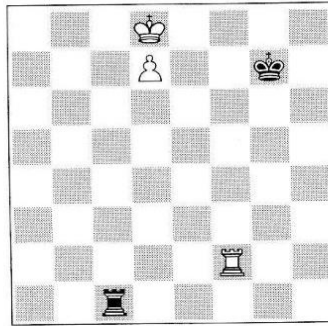
Dies trifft den Nagel viel besser auf den Kopf! Da 1... ♕e6?? 2. ♕e8 nebst 3. d8 ♖ gestattet, muss Schwarz zur Seite ausweichen und dem weißen König Raum zum Wandern geben.

1... ♕g7

Rat

Den gegnerischen König vom Geschehen abzuschneiden, ist fast immer eine gute Sache.

Diagramm 126



Weiß zieht

Jetzt kommt ein entscheidender Moment. Welcher der folgenden Züge, glauben Sie, ist korrekt?

- 2. ♔e8
- 2. ♔e7
- 2. ♖g2+
- 2. ♖f4

Werfen wir einen Blick auf jeden von ihnen (und *untersuchen* Sie die Nachteile jedes Zuges, da Sie so ein besseres Verständnis dafür bekommen, was man vermeiden muss):

Falsch:

2. ♔e8?

Droht, den Bauern zur Dame zu machen.

2... ♖e1+ 3. ♔d8 ♜c1 und Weiß hat überhaupt keine Fortschritte erzielt.

Falsch:

2. ♔e7?

Droht wieder, den Bauern zur Dame zu machen. Das ist der Zug, den beinahe jeder probiert!

2... ♖e1+ 3. ♔d6

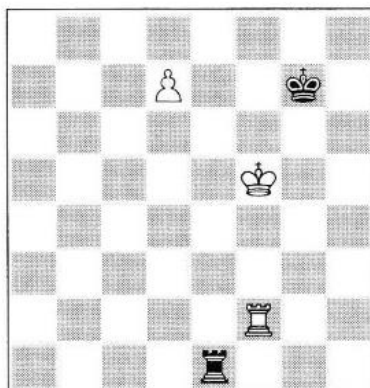
Es scheint, als sei der weiße König schließlich frei, herumzustreifen. Das stimmt, aber seine Unfähigkeit, seinen Bauern angesichts des bevorstehenden, unerbittlichen Trommelfeuers gegnerischer Schachs zu decken, entwertet die ganze Idee.

3... ♖d1+ 4. ♔e6

Und nicht 4. ♔e5?? ♜xd7, Remis.

4... ♖e1+ 5. ♔f5

Diagramm 127



Nicht gut genug

Der weiße König steht sicher. Gewinnt Weiß?

5...♖d1

Nein, tut er nicht! Dieser Turmzug bringt Weiß wieder auf den Boden der Wirklichkeit. Der Bauer kann nicht vorrücken und droht, geschlagen zu werden. Weiß hat keine andere Wahl, als ihn mit seinem König zu decken.

6.♔e6 ♜e1+ und erneut macht Weiß keine Fortschritte.

Falsch:

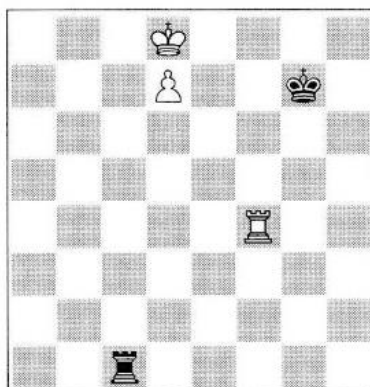
2.♖g2+?

Dieser alberne Zug hilft Schwarz, da er nach f7 kann, was den weißen König erneut unbeweglich macht.

Deshalb ist der richtige Zug für Weiß:

2.♖f4!

Diagramm 128



Ein mysteriöser Turmzug

Das sieht zweifellos seltsam aus, nicht wahr? Aber die Idee, den Turm zu benutzen, um den König vor möglichen Schachs zu schützen, macht Sinn. Der legendäre Nimzowitsch bezeichnete dieses Manöver als “Brückenbau”.

Regel

Der "Brückenbau" ist die Gewinnidee in der Lucena-Stellung.

Schauen wir uns an, wie das funktioniert:

2...♖c2

Schwarz kann seine Stellung nicht verbessern und wartet deshalb ab.

3.♔e7

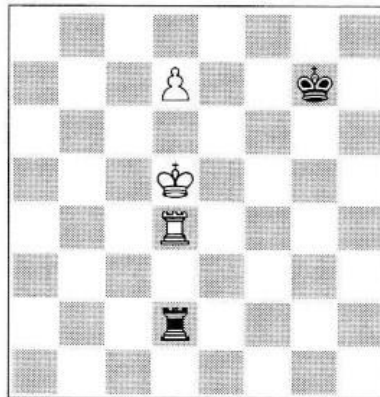
Erst jetzt sollte sich der weiße König aus dem Schutz durch seinen Bauern hervorwagen. Da die Umwandlung droht, muss Schwarz auf Schachgebote zurückgreifen.

3...♜e2+ 4.♔d6 ♜d2+ 5.♔e6

Werfen Sie den Sieg nicht mit 5.♔e5?? ♜xd7, Remis, aus dem Fenster.

5...♜e2+ 6.♔d5 ♜d2+ 7.♜d4!

Diagramm 129



Die "Brücke" wurde gebaut

Die Brücke wurde gebaut und die Umwandlung des Bauern in eine Dame kann nicht mehr länger verhindert werden. Schwarz gibt auf.

Wir können die Gewinnideen jetzt zusammenfassen:

- Zwingen Sie den schwarzen König mit ♜f2+, sich vom Ort des Geschehens zu entfernen.
- Bereiten Sie den Einsatz Ihres Turms, der die Schachs abblocken soll ("Brückenbauer"), mit ♜f4 vor.
- Entfernen Sie Ihren König aus der Stellung vor dem Bauern.
- Blockieren Sie die gegnerischen Verzweiflungsschachs mit dem Turm, was die Partie praktisch beendet.

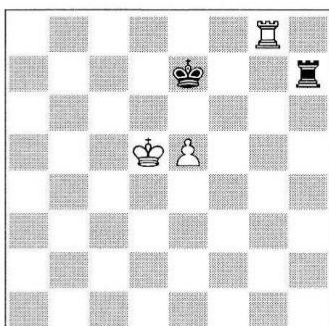
Herzlichen Glückwunsch! Sie beherrschen jetzt die Lucena-Stellung.

Die Philidor-Stellung (eine wichtige Verteidigungsstellung!)

Jetzt, wo Sie die Lucena-Stellung beherrschen (Sie *beherrschen* diese Stellung doch, oder?), werfen wir einen Blick auf eine Stellung, die fast genauso wichtig ist: die Philidor-Stellung.

Okay, wer kann sich so seltsame Namen merken? Na gut. Folgen wir dem alten Motto, dass ein Bild mehr als tausend Worte sagt.

Diagramm 130



Remis

Weiß hat einen Bauern mehr, sein König steht besser und er verfügt anscheinend auch über den aktiveren Turm. Obwohl ich gerade drei deutliche Vorteile für Weiß aufgezählt habe, ist die Stellung tot Remis. Aber solche Stellungen werden täglich verloren, also *müssen* Sie wissen, was Sie machen. Zum Glück ist die Remisidee sehr einfach und wenn Sie das Material über die Philidor-Stellung in Teil Vier gelesen haben, dann können Sie diese Stellung gegen jeden Großmeister der Welt mit Leichtigkeit Remis halten.

Wir kehren bald wieder zu der Stellung in Diagramm 130 zurück, aber schauen wir uns zunächst ein paar Dinge an, die für den Verteidiger schief gehen können.

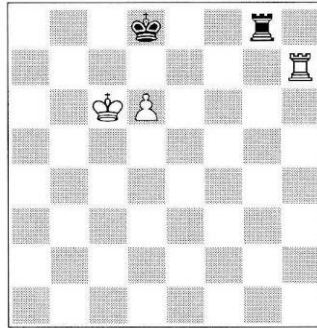
Passiver Turm

Obwohl die Philidor-Stellung Remis ausgehen sollte, können die Dinge hässlich werden, wenn der verteidigende Turm passiv gestellt wird, da dies der stärkeren Seite die Möglichkeit gibt, zu tun, was sie möchte.

Rat

Die Idee, den Turm auf die andere Seite zu schwenken, sollte man sich merken, denn im Laufe Ihrer Schachkarriere werden Sie immer wieder davon Gebrauch machen können.

Diagramm 131

**Der passive Turm führt Schwarz ins Verderben**

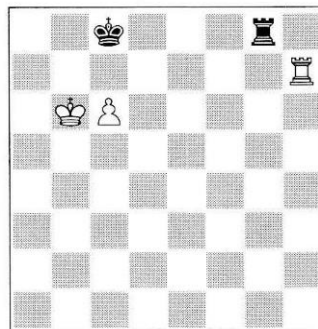
In Diagramm 131 gewinnt Weiß, weil der schwarze Turm auf der Grundreihe gefangen ist. (Der Turm darf sich nicht von der Grundreihe entfernen, da das ♖h8+ erlaubt.) Da der schwarze Turm nur ein Statist ist und den weißen König nicht behelligen kann, kann der Anziehende ruhig **1.♖a7!** spielen, wonach **2.♜a8+** nicht verhindert werden kann. Schwarz müsste aufgeben.

Regel

Wenn Sie eine Philidor-Stellung verteidigen, sorgen Sie dafür, dass Ihr Turm nicht zu passiv wird!

Werfen wir einen Blick auf eine andere, ebenso hoffnungslose passive Turmstellung (Diagramm 132).

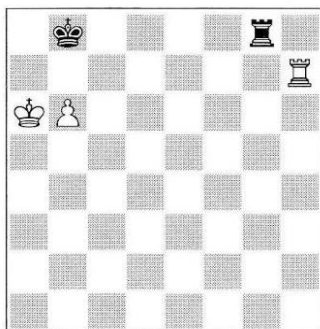
Diagramm 132

**Ein anderer Bauer, aber Schwarz ist immer noch verloren**

Weiß holt den Punkt, indem er die gleiche Technik des “Turmschwenks zur anderen Seite” anwendet: **1.♖a7 ♔b8** (das macht Schwarz nicht gerne, aber 2.♖a8 Matt musste verhindert werden. Nach 1...♔d8 gewinnt 2.♖a8+ den schwarzen Turm) **2.c7+ ♔c8 3.♖a8+ ♔d7 4.♖xg8** und Schwarz könnte gut beraten sein, die Partie aufzugeben und etwas Besseres mit seiner Zeit anzufangen.

Aber manchmal kann man sogar schrecklich spielen und mit heiler Haut davonkommen. In Diagramm 133 hat Schwarz zugelassen, dass sein Turm passiv steht, aber das spielt keine Rolle, da Weiß nicht gewinnen kann, wenn er mit einem Springer- oder Randbauern verbleibt.

Diagramm 133



Regel

Wenn der Mehrbauer Ihres Gegners ein Springer- oder Randbauer ist und Ihr König vor dem Bauern steht, dann sollten Sie mühelos Remis halten können, auch wenn die Lobotomie noch nicht vollendet ist.

Schwarz macht trotz allem Remis!

Wenn Weiß seinen Turm doch nur zur Linie links von der a-Linie schwenken könnte! Leider gibt es eine solche Linie nicht. Und deshalb kann Weiß kein katastrophales Grundreihenschach (wie in Diagramm 131 nach 1.♖a7) geben und kann deshalb die Partie nicht gewinnen: **1.♖b7+ ♔a8 2.♖a7+ ♔b8** und Weiß kann keine Fortschritte machen, da 3.b7?? ♖g6+ für Schwarz gewinnt!

Denken Sie daran

Diese Stellungen mit passivem Turm sind für die stärkere Seite gewonnen, wenn der Bauer (der auf der sechsten Reihe steht) ein c-, d-, e- oder f-Bauer ist (da der Turm hier zur anderen Seite schwenken kann). Aber bei einem Rand- oder Springerbauern ist die Stellung hoffnungslos Remis, da das Manöver mit dem Turmschwenk nicht mehr länger möglich ist.

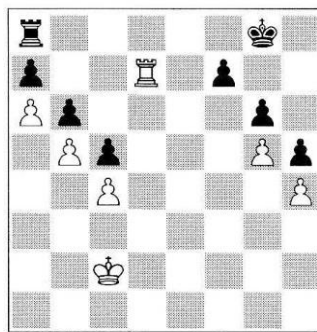
Sei begrüßt siebte Reihe!

Jeder hat schon einmal gehört, dass “Türme auf die siebte Reihe gehören”. Aber können Sie erklären, warum sich ein Turm nicht genauso darüber freut, wenn er auf der sechsten oder sogar auf der achten Reihe ist?

Der Reiz der siebten Reihe liegt in zwei Dingen:

- Gewöhnlich hat der Gegner viele Bauern auf seiner zweiten Reihe und einen Turm auf die siebte Reihe zu spielen, nimmt sie aufs Korn, um sie anschließend zu beseitigen.
- Der verteidigende König steht oft auf seiner Grundreihe. Ein Turm auf der siebten Reihe fängt den König, hindert ihn daran, aktiv zu werden und bereitet – manchmal – Mattdrohungen auf der Grundreihe vor.

Diagramm 188



Schwarz am Zug steht auf Verlust

Diese Stellung zeigt uns, wie dominierend ein Turm sein kann, der auf die siebte Reihe gehüpft ist. Der schwarze Turm ist dazu verdammt, auf a8 zu bleiben, um den Bauern a7 zu decken, während der schwarze König die sicheren Felder f8, g7 oder e8 nicht verlassen darf, da sonst f7 hängen könnte. Obwohl Schwarz einen Bauern mehr hat, steht er völlig auf Verlust.

1...♔f8

1...f5 würde natürlich mit 2.gxf6 beantwortet werden.

2.♖b7 ♕e8 3.♕c3!

Weiß vermeidet 3.♕d3 ♖d8+ 4.♕e4 ♖d7 5.♕e5 ♕e7. Der Textzug (3.♕c3) bringt Schwarz in Zugzwang – jeder Zug, den er macht, verschlechtert seine Stellung.

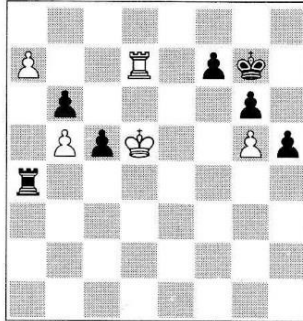
3...♕f8 4.♕d3 ♖d8+

Da er sieht, dass 4...♕e8 5.♕e4 ihm überhaupt keine Chancen gibt (es sei denn, Weiß fällt auf 5...♕f8 6.♕e5 ♖e8+ 7.♕f6?? ♖e6 Matt herein!), sucht Schwarz verzweifelt Gegenspiel.

5.♕e4 ♖e8+

Mehr Widerstand leistet 5...♖d4+, aber Weiß gewinnt immer noch: 6.♔e5 ♖xc4 7.♖xa7 ♖xh4 (7...♖b4 8.♖b7 ♖xb5 9.a7 ♖a5 10.♖b8+ ♔g7 11.a8♚) 8.♖d7! (viel stärker als 8.♖b7 ♖a4 gefolgt von 9...h4) 8...♖a4 9.a7 ♔g7 10.♔d5.

Diagramm 189



Schwarz verliert

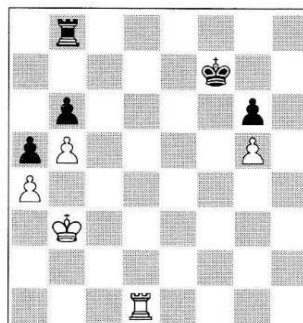
Obwohl er zwei Bauern weniger hat, garantieren zwei Dinge Weiß den Sieg: 1) Sein König wird im weiteren Geschehen eine wichtige Rolle spielen, vor allem im Vergleich zum schwarzen König, der auf der Bank sitzt (es ist schön, einen König mehr zu haben!); 2) Die weißen Freibauern sind weiter vorgerückt als die schwarzen. 10...h4 11.♔c6 h3 12.♔xb6 h2 13.♖d1, 1-0.

6.♔d5 ♖e7 7.♔d6 ♖e6+

Unattraktiv sind sowohl 7...♖xb7 8.axb7 als auch 7...♖e4 8.♖xa7 ♖xc4 9.♖c7.

8.♔c7 ♖e7+ 9.♔b8, 1-0.

Diagramm 190



Weiß zieht

1.♖d6!

Stattdessen 1.♖d7+ wäre ein Fehler, da es weder den gegnerischen Bauern angreift noch den gegnerischen König fängt. Nach 1...♔e6 hat der schwarze König alle Möglichkeiten, übers Brett zu wandern.

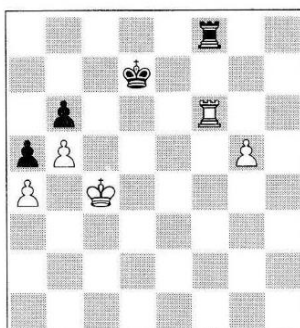
1. ♖d6 hindert den verteidigenden König daran, je über seine dritte Reihe hinaus zu gehen, während Weiß zugleich ein Auge auf b6 und g6 wirft. Anders gesagt, in unserer Diagrammstellung bietet ein Turm auf der sechsten Reihe all die Vorzüge, die ein Turm auf der siebten Reihe normalerweise aufweist.

1... ♖e8

Verzweiflung, aber passive Verteidigung ist hoffnungslos: 1... ♖b7 2. ♔c4 ♖b8 3. ♔d5 nebst 4. ♔c6.

Ein anderer Versuch, aktives Gegenspiel zu bekommen, ist 1... ♔e7 (Schwarz versucht, seinen König zum Damenflügel zu bringen, wo er b6 verteidigen kann. Obwohl er seinen g-Bauern opfert, hofft Schwarz, seinen Turm zu aktivieren und Drohungen gegen den weißen Bauern auf a4 aufstellen zu können), aber Weiß behält auch hier problemlos die Oberhand: 2. ♖xg6 ♔d7 3. ♔c4 (vergessen Sie nicht, Ihren König einzusetzen!) 3... ♖f8 (oder 3... ♔c7 4. ♖c6+ ♔b7 5. g6 und Schwarz kann aufgeben) 4. ♖f6! (am einfachsten. Der schwarze Turm wird auf ein Feld getrieben, das dem weißen König erlaubt, erfolgreich einzudringen. Ebenfalls möglich ist 4. ♖xb6, aber warum soll man die Komplikationen nach 4... ♖f4+ und 5... ♖xa4 zulassen, wenn der Textzug dem Schwarzen weder Hoffnung noch Gegenspiel gibt?)

Diagramm 191



Kein Gegenspiel

Nützlicher Hinweis

In Turmendspielen ist es immer eine gute Idee, dem Gegner Gegenspiel zu nehmen, indem man den gegnerischen König oder den gegnerischen Turm einsperrt oder passiv stellt.

4... ♖h8 (4... ♖e8 5. ♔d5 oder 4... ♖g8 5. g6 sind nicht besser, während 4... ♖xf6 5. gxf6 ♔e6 6. f7 ♔xf7 7. ♔d5 nebst 8. ♔c6 und 9. ♔xb6 aufgabereif ist) 5. ♔d5 ♖h4 6. ♖xb6 ♖xa4 7. ♖b7+ ♔c8 8. ♖f7 ♖g4 9. ♔c6! (droht ein "kleines" Grund-

reihenmatt) 9...♔d8 10.b6 ♖xg5 11.♗d7+ ♕e8 (11...♕c8 12.b7+ ♕b8 13.♗d8+ führt zu schnellem Matt) 12.b7 ♗g6+ 13.♗d6, 1-0.

2.♗f6+!

Dieser Zug zwingt Schwarz nach g7 zu gehen und treibt den schwarzen König weiter vom Kampfschauplatz am Damenflügel fort.

2...♕g7 3.♗xb6 ♗e3+ 4.♕c4 ♗e4+ 5.♕c5 ♗xa4 6.♗b7+ ♕f8 7.b6 ♗g4 8.♗c7 ♗xg5+ 9.♕c6 ♗g1 10.b7 ♗b1 11.♗c8+ ♕f7 12.b8 ♗xb8 13.♗xb8 ♕f6 14.♕d5

Weiß kann den a-Bauern nach Belieben gewinnen, aber zuerst kümmert sich sein König um den g-Bauern.

14...♕f5

Oder 14...a4 15.♕e4 a3 16.♗a8.

15.♗f8+ ♕g4 16.♕e4 g5 17.♗a8 ♕g3 18.♗xa5 g4 19.♗g5 ♕h3 20.♕f4 mit Gewinn des letzten schwarzen Bauern.

Turmendspiele

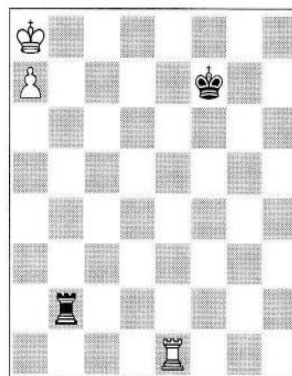
Das *praktische* Studium von Bauernendspielen hat irgendwann ein Ende – wirklich komplexe/unpraktische Bauernendspiele sind etwas für Theoretiker oder sehr starke Spieler mit einem Fetisch für solche Dinge. Aber das Studium von Turmendspielen – ganz egal wie komplex – bleibt immer äußerst nützlich, einfach weil sie so oft und in so vielen verschiedenen Formen vorkommen.

Obwohl man als Lernender denken könnte, dass die ersten fünf Teile dieses Buches einem eine ordentliche Portion Wissen über Turmendspiele gegeben haben, ist Respekt einflößende Tatsache, dass Sie in Bezug auf das Turmendspiel immer noch in den Kinderschuhen stecken und da noch lange bleiben werden, auch nachdem Sie es zum Meister gebracht haben. Aber lassen Sie sich davon nicht entmutigen. Das hier in Teil Sechs dargelegte Material wird Ihnen eine sehr solide Basis für das Verständnis von Turmendspielen geben und wird – was die Praxis betrifft – dem Wissen der meisten Ihrer Gegner weit überlegen sein.

“Lucena” mit einem Randbauern

Wir haben gesehen, dass eine Lucena-Stellung zu erreichen, den Sieg garantiert, *es sei denn*, der Mehrbauer ist ein Randbauer. Die Regel bei einem “Lucena”-Randbauern – ich verwende den Begriff “Lucena” hier in weitestem Sinne, da sich eine richtige Lucena-Stellung nur mit Springer-, Läufer- oder Zentrumsbauern ergibt – lautet, dass der schwarze König *vier oder mehr* Linien abgeschnitten sein muss, damit Weiß gewinnen kann (in der eigentlichen Lucena-Stellung reicht eine Linie).

Diagramm 223



Weiß gewinnt

Regel

Wenn Sie sich für Eselsbrücken interessieren und Zahlen wie “vier oder mehr Linien” bei Ihnen nicht funktionieren, dann lautet eine andere Möglichkeit, diese Regel auszudrücken: *“Die Stellung ist gewonnen, wenn der gegnerische König auf oder hinter der am weitesten entfernt liegenden Läufer-Linie abgeschnitten ist.”*

Der einzige Plan des Weißen ist es, einen Turm nach b8 zu stellen und mit dem König zu entfliehen. Dank des Umstands, dass der schwarze König vier Linien vom

Bauern entfernt steht, kann Weiß den Gewinn erzwingen. Aber dies zu erreichen ist schwieriger, als man denken könnte!

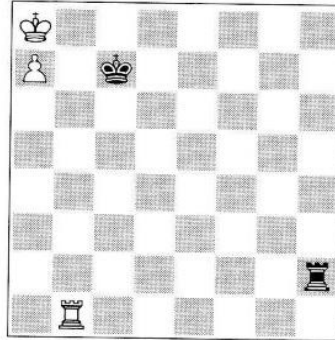
1. ♖c1 ♕e7 2. ♜c8 ♕d6!

2... ♕d7 3. ♜b8 ♜a2 4. ♕b7 (und nicht 4. ♜b7+?? ♕c8, =) 4... ♜b2+ 5. ♕a6 ♜a2+ 6. ♕b6 ♜b2+ 7. ♕c5 und der König läuft zum Turm und erzwingt die baldige Aufgabe.

3. ♜b8 ♜a2 4. ♕b7

Flieht aus der Falle. Zu nichts führt 4. ♜b7 (droht 5. ♕b8) 4... ♜h2, wonach 5. ♕b8?? ♜h8 Matt peinlich ist, 5. ♜g7 ♜b2 6. ♜b7 ♜h2 einfach die Stellung wiederholt und 5. ♜b1 ♕c7 tot remis ist.

Diagramm 224



Tot remis

Machen wir einen Moment Pause, um zu erklären, warum diese Stellung so remis ist. Zunächst einmal würde Schwarz am Zug (in Diagramm 224) 1... ♜c2 spielen, wonach Weiß nicht einmal davon träumen kann, zu gewinnen: 2. ♜h1 (oder 2. ♜b7+ ♕c8 3. ♜b8+ ♕c7 und der weiße König wird nie aus der Ecke fliehen können) 2... ♜c3 3. ♜h7+ ♕c8 4. ♜h8+ ♕c7 und jetzt sollte klar sein, dass der weiße König für alle Zeit auf a8 eingemauert ist.

Weiß am Zug (in Diagramm 224): 1. ♜c1+ ♕d7 2. ♕b7 (eine andere Wahl gibt es nicht, da 2. ♜d1+ ♕c7 nur dem Schwarzen hilft, 2. ♜b1 ♕c7 schnell nirgendwohin führt und mit 3. ♜c4 zu versuchen, eine Lucena-Brücke zu bauen, an 3... ♜b2 scheitert) 2... ♜b2+ 3. ♕a6 ♜a2+ 4. ♕b6 ♜b2+ 5. ♕c5 ♜a2, ½-½.

4... ♜b2+ 5. ♕c8

Der einzige gute Zug. 5. ♕a6 ♜a2+ 6. ♕b6 ♜b2+ ist nichts und Weiß müsste mit 7. ♕a6 ♜a2+ 8. ♕b7 ♜b2+ 9. ♕c8 einen neuen Anlauf nehmen, um wieder auf den richtigen Pfad zurückzukehren.

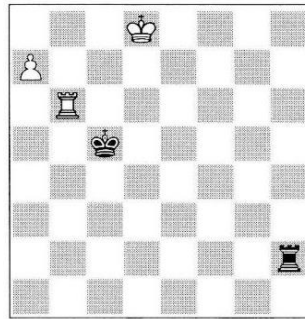
5... ♜c2+ 6. ♕d8 ♜h2! 7. ♜b6+

7. a8 ♜?? gestattet natürlich 7... ♜h8 Matt, während 7. ♕e8?? an 7... ♜h8+ 8. ♕f7 ♜h7+ nebst 9... ♜xa7 und Remis scheitert.

7... ♕c5

7...♔e5 macht es Weiß nach 8.♖a6 ♖h8+ 9.♕c7 ♖a8 10.♕b7, usw. leicht.

Diagramm 225



Weiß gewinnt, nur muss man wissen wie!

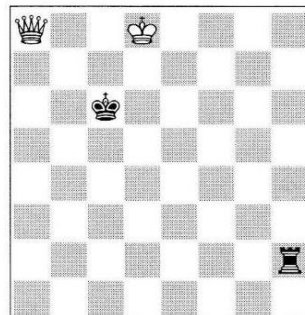
8.♖c6+

Der Schlüssel zu diesem Endspiel. 8.♖a6 scheitert an 8...♖h8+ 9.♕e7 ♖h7+ 10.♕f8 (10.♕f6?? ♖h6+) 10...♖h8+ 11.♕g7 ♖a8 nebst ...♕b5, wonach der Bauer verloren geht.

Jetzt erkennt Schwarz, dass den Turm nach 8.♖c6+ zu nehmen, dem weißem Bauern gestattet, sich mit Schach in eine Dame zu verwandeln – keine schönen Aussichten für Schwarz, aber 8...♕b5 (8...♕d5 9.♖a6) 9.♖c8 ♖h8+ 10.♕c7 ♖h7+ 11.♕b8, 1-0, ist sogar noch schlimmer!

8...♕xc6 9.a8♚+

Diagramm 226



Weiß gewinnt leicht

Turmendspiele

Turmendspiele sind für die meisten Spieler ein Mysterium. Tatsache ist, wenn Sie die Bausteine des Turmendspiels nicht kennen, werden Sie nicht in der Lage sein, irgendein Turmendspiel korrekt zu spielen. Mit anderen Worten, Wissen ist ein *Muss*. Nachdem Sie den Experten-Abschnitt gelesen haben, sollten Sie mit der Theorie der elementaren Turmendspiele gut vertraut sein. Das erlaubt Ihnen, die komplexeren Stellungen, die wir hier behandeln, zu verstehen, und macht das Konzept des Flowcharts leicht zu begreifen.

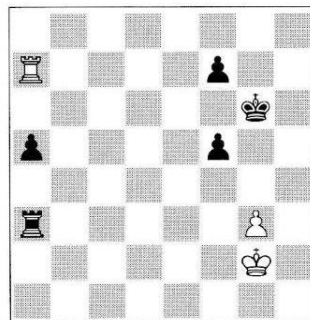
Der Flowchart – Eine einfache Stellung vertiefen

Mit einem Sprung katapultieren wir uns jetzt in die Flowchart-Denkweise – eine einfache Technik, die Ihnen hilft, viele komplexe Stellungen, die auf den ersten Blick unverständlich erscheinen, in einfache Situationen zu verwandeln, die Sie schon gemeistert haben.

Die Flowchart-Denkweise ist im Prinzip ein Übergangsverfahren, bei dem Sie das Spiel von einer Situation in eine andere verwandeln und dann vielleicht wieder in eine andere! Das kann bedeuten, ein komplexes Turmendspiel in ein elementares, bekanntes Endspiel abzuwickeln, oder es kann bedeuten, von einem spezifischen Endspiel in eine ganz andere Situation überzuleiten (zum Beispiel kann ein Turm- und Leichtfigurenendspiel in ein günstiges Turmendspiel übergehen, wenn Sie die Leichtfigur tauschen, und das wiederum kann in ein gewonnenes Bauernendspiel übergehen, wenn Sie später die Türme tauschen).

Beginnen wir mit der folgenden “verwirrenden” Position.

Diagramm 276



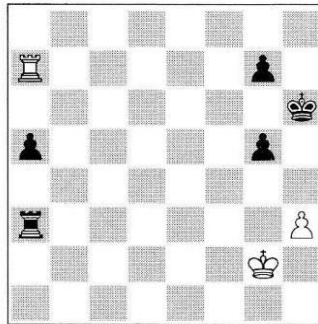
Denken Sie daran

Ein Flowchart ist lediglich eine Methode, grundlegende Kenntnisse anzuwenden, um Stellungen zu lösen, die extrem kompliziert zu sein scheinen.

Schwarz am Zug, kann er gewinnen?

Vergleichen Sie die Stellung aus Diagramm 276 mit der folgenden.

Diagramm 277



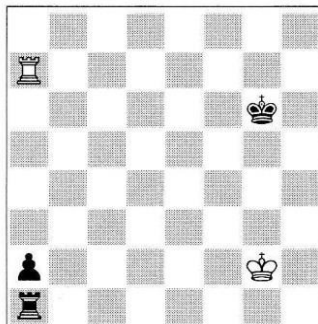
Schwarz am Zug, kann er gewinnen?

Der durchschnittliche Meister oder Experte würde eine Vermutung riskieren, würde aber weder die eine noch die andere dieser Stellungen abschließend einschätzen können. Wir kommen darauf zurück, wenn Sie die Werkzeuge haben, um ein paar zutreffende Schlussfolgerungen zu machen. Und was sind diese "Werkzeuge"? Grundbausteine natürlich!

Mittlerweile sollten Sie Dutzende von Grundbaustein-Stellungen in Ihrem Kopf gespeichert haben, aber auf den folgenden Seiten kommen noch ein paar mehr hinzu.

Baustein 1

Diagramm 278

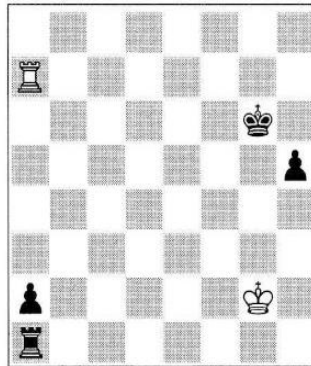


Remis

Dies ist eine Stellung, die Sie schon in Ihrer inneren "Grundlagen-Datenbank" haben. So lange der weiße König auf h2 oder g2 bleibt, und so lange der Turm auf der a-Linie bleibt und dem schwarzen König Schach bietet, sobald dieser den Bauern berührt, ist kein Gewinn möglich.

Baustein 2

Diagramm 279



Remis

Regel

König und Turm remisieren gegen König, Turm, a-Bauern auf der 7.Reihe (der Turm vor seinem Bauern eingeklemmt) und h-Bauern.

Dies ist neu und sollte Ihrer schnell wachsenden Sammlung von erinnerten grundlegenden Stellungen hinzugefügt werden. Schwarz kann nicht gewinnen, weil der h-Bauer dem weißen König nicht die beiden kritischen Felder nehmen kann (er kann g2 nehmen, aber nicht h2). Also:

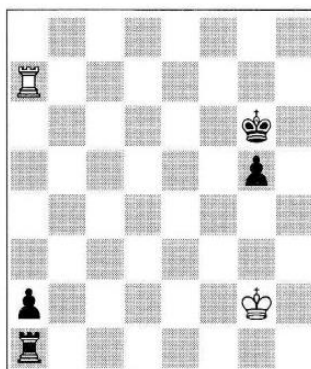
1...h4 2.♔h2 h3 3.♖a8

Und nicht 3.♔xh3?? ♖h1+ gefolgt von 4...a1♚.

3...♔f5 4.♖a7 ♔e4 5.♖a8 ♔d3 6.♖a7 ♔c2 7.♖a8 ♔b3 8.♖b8+ ♔c3 9.♖a8, ½-½. Der schwarze König kann wie Kain über den ganzen Erdball laufen, aber er kann damit weder den weißen König beeindrucken noch den schwarzen Turm aus seinem Gefängnis auf a1 befreien.

Baustein 3

Diagramm 280



Remis

Regel

König und Turm remisieren gegen König, Turm, a-Bauer auf der 7.Reihe (der Turm vor seinem Bauern eingeklemmt) und g-Bauern.

Eine andere neue Stellung. Sie ist ebenfalls remis, denn der Bauer kann dem König das Feld h2 wegnehmen, aber nicht das Feld g2.

1...g4 2.♖a8 g3 3.♖a7

Natürlich sind Züge wie 3. ♖a6+ ebenfalls völlig ausreichend, um den Punkt zu teilen.

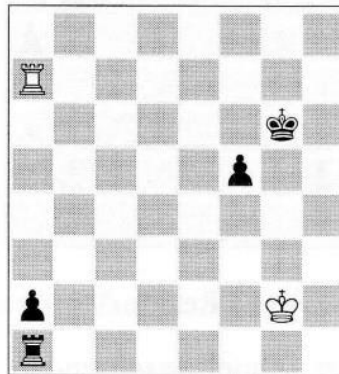
3... ♕f5 4. ♖a8 ♕f4 5. ♖a7, ½-½, Schwarz kommt dem Gewinn nicht näher.

Baustein 4

Regel

König und Turm verlieren gegen König, Turm, a-Bauer auf der 7. Reihe (der Turm vor seinem Bauern eingeklemmt) und einem f-Bauern.

Diagramm 281



Weiß kann aufgeben

Neu und sehr wichtig! Der Sieg ist plötzlich ganz einfach, denn der f-Bauer lenkt den weißen König erfolgreich von den beiden kritischen Feldern h2 und g2 ab. Tatsächlich braucht Schwarz nicht einmal seinen König einzusetzen, um den Punkt zu holen.

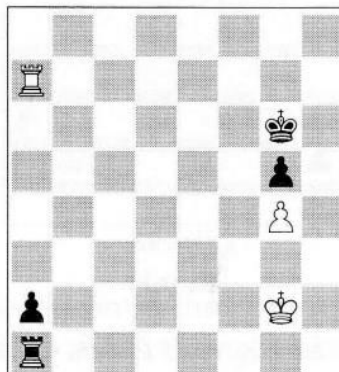
1... f4 2. ♖a8

Mit 2. ♖a6+ Schach zu bieten, führt zu nichts, weil der schwarze König auf den Turm zugeht (z. B. 2... ♕f7 3. ♖a7+ ♕e6 4. ♖a6+ ♕d7 5. ♖a7+ ♕c6 6. ♖a6+ ♕b7 und es ist aus mit den Schachs) und danach den f-Bauern weiter vorschiebt.

2... f3+!, 0-1. Weiß hat die Wahl zwischen 3. ♕h2 f2 und 4... f1 ♖ ist nicht zu verhindern, 3. ♕xf3 ♖f1+ 4. ♕g2 a1 ♖, oder 3. ♕f2 ♖h1 4. ♖xa2 ♖h2+ 5. ♕xf3 ♖xa2.

Baustein 5

Diagramm 282

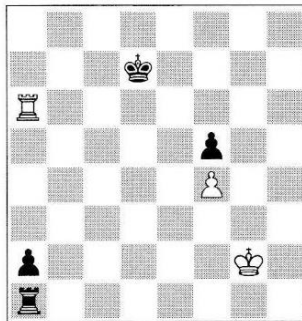


Remis

Dies muss Remis sein, denn selbst wenn es Schwarz gelingt, den g4-Bauern zu erobern, führt uns die dann entstandene Stellung zurück zu Baustein 3.

Baustein 6

Diagramm 283



Schwarz gewinnt bei genauem Spiel

Da Baustein 4 ein leichter Gewinn für Weiß war, ist klar, dass hier das gleiche gilt, *wenn* Schwarz den Bauern f4 gewinnen kann. Die Gewinnmethode ist einfach und instruktiv.

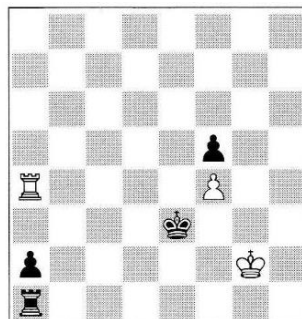
1...♖c7 2.♔h2 ♖b7 3.♞a3 ♔b6 4.♔g2 ♔b5 5.♞a8 ♔b4 6.♞a7 ♔c3 7.♞a5 ♔d3

Natürlich fürchtet Schwarz 8.♞xf5 nicht, denn das würde dem schwarzen Turm erlauben, ungefährdet sein Gefängnis auf a1 zu verlassen: 8...♞b1 und 9...a1♚.

8.♞a8 ♔e4!

Vermeidet 8...♔e3 9.♞a4, wonach eine Schlüsselposition entstanden ist:

Diagramm 284



Schwarz würde sich wünschen, dass Weiß am Zug ist!

Schwarz am Zug kann Weiß nicht zum Einknicken bringen, also muss er ein bisschen heruntänzeln, bis die gleiche Position mit Weiß am Zug erreicht ist: 9...♔d3 10.♔h2 (10.♞a8 ♔e4 führt zur Hauptvariante) 10...♔e2 (droht 11...♔f2 und/oder 11...♔f3) 11.♔g2 ♔e3 und die Ausgangsstellung mit Weiß

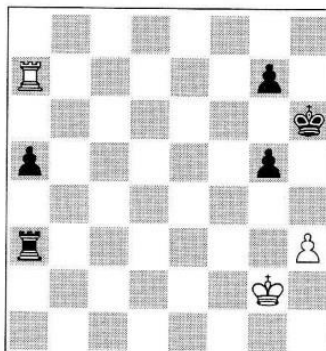
am Zug ist erreicht, die durch Zugzwang gewonnen wird, wie in der Hauptvariante erklärt wird.

9. ♖a4+ ♔e3 10. ♕h2 ♕f3 und Weiß muss den Bauern aufgeben, da **11. ♕h3?? ♜h1** Matt ist.

11. ♖a8 ♕xf4 und wir sind wieder bei Baustein 4.

Diese sechs Baustein-Stellungen sollten Ihnen genug Flowchart-Wissen geben, um die Lösung unserer beiden "Original-Probleme" möglich zu machen. Werfen wir also erneut einen Blick darauf.

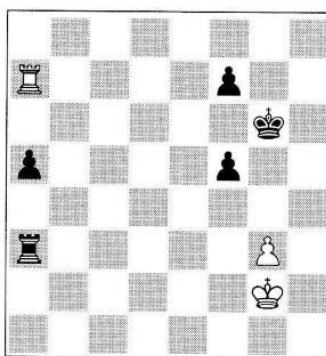
Diagramm 285



Schwarz am Zug, kann er gewinnen?

Eine schnelle Einschätzung verrät uns, dass Schwarz nicht gewinnen kann, denn wenn er seinen a-Bauern nach a2 vorrückt und seinen g5-Bauern gegen den h3-Bauern tauscht, ist die Stellung mit den beiden Mehrbauern remis, wie uns Baustein 3 gezeigt hat.

Diagramm 286



Schwarz am Zug, kann er gewinnen?

Aber diese Stellung scheint man gewinnen zu können, denn wir sehen ein deutliches "Licht am Ende des Tunnels". Wir benutzen Baustein 4 als Wegweiser und wissen, dass mit dem Vorschieben des a-Bauern (was den weißen König festlegt) und dem Tausch des Bauern f5 gegen den Bauern g3 alles vorbei ist.

Weiterhin zeigt uns Baustein 6, dass wir die Stellung auch gewinnen, wenn wir den a-Bauern nach a2 bringen und den weißen g-Bauern nach f4 ziehen. Wenn wir eine Gewinnposition erkannt haben, ist es recht einfach, die Züge zu finden, die unsere Wunschstellung herbeiführen.

1...a4 2.♖f2 ♚a1 3.♖f3 a3 4.♖g2

Und nicht 4.♖f4?? a2 und Weiß kann ein Schach von der Grundlinie, gefolgt von der Umwandlung des a-Bauern, nicht verhindern.

4...a2

Schwarz hat sein erstes Ziel erreicht! Der weiße König ist nun auf h2 and g2 gebunden. Wenn Sie damit nicht völlig vertraut sind, sollte das Material aus Teil Sechs Ihr Gedächtnis auffrischen.

5.♖h2 f4! 6.gxf4 f5! und wir erreichen Baustein 6, den wir nun als einen elementaren Gewinn für Schwarz kennen sollten.

Wir werden uns in Teil Sieben weitere komplexe Stellungen anschauen, in denen sich Flowcharts als nützlich erweisen, aber all diese Stellungen können Sie nur begreifen, wenn Sie die Lektionen aus den ersten sechs Teilen dieses Buches behalten haben.